PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 342, onsdag 22. oktober 2003

REDAKSJONELT

Denne gangen skal vi først og fremst **reklamere** for noe:
Det er ikke lenge igjen til Oslo Spillforum kan avholdes (hjemme hos et av PHOBOS' redaksjonsmedlemmer!) for 50. gang. Allerede førstkommende søndag (26/10) går dette av stabelen. Ja, dette er jo et respektabelt antall sammenkomster, og vi håper selvsagt at flest mulig av våre aktive medlemmer kan ta seg en tur dit på søndag; SSHSS (SimuleringsSpillHobbyens Selektive Sentralkomité) har lovet litt ekstra festlige innslag for å markere, og vil selvsagt sette pris på størst mulig oppslutning. Vi synes at Spillforum har utviklet seg til å bli en trivelig og nyttig sammenkomst, og håper den kan fortsette et halvt hundre ganger til!

Var ikke dette en trivelig, grei & forholdsvis smertefri (nesten) egenreklame, så vet ikke vi! Ytterligere slike kan skaffes mot erleggelse av et beskjedent honorar til PHOBOS (annonseavdelingen) c/o Ares, postboks 46, Blindern, 0313 OSLO...

KOM PÅ OSLO SPILLFORUM #50 (Søndag 26/10)!

(detaljer inne i bladet...)

EX CATHEDRA #241

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Det er litt fredeligere, rent organisasjons / jobbmessig, nå i oktober enn det var for noen uker siden. Litt mer tid til overs til PHOBOS og Ares-aktiviteter. Dessverre ikke **nok** tid til at jeg kan komme så tidlig på klubben hver onsdag at rollespillerne mine får noe å gjøre fra møtestart, men når et jobbengasjement jeg nå har hatt er ferdig, vil nok selv det letne litt fra neste onsdag av. Likevel blir man selvsagt aldri fornøyd. Hverken undertegnede, de før nevnte spillerne, eller andre Ares-medlemmer: det er alltid så mange spill, og så liten tid til å prøve dem ut. Meningen er jo alltid å komme i gang tidlig og å holde på til ganske sent, men dessverre kommer altså kjedelige faktorer som lønnsarbeid, andre interesser og interne forpliktelser i spillhobbyen ofte i veien.

Slik sett kunne man ønsket seg langt mer fri & tilgjengelig egen tid. På den annen side er det vel ikke bare undertegnede som har vært gjennom perioder med arbeidsledighet også – og selv om man da får langt bedre tid til å drive med fritidsmessige, «fanniske» ting, har jo denne friheten også sine ulemper. For eksempel blir man gjerne forhindret fra å kjøpe nye spill, bøker etc. av sine økonomiske kår mens man er ledig. Nei, til tross for alle pietistisk / lutheranske forestillinger om lediggang som roten til alt ondt, får man nok heller fortsette å håpe på en eller annen glemt utenlandsformue fra en fjern onkel skal dukke opp snart (og vi mener da ikke de talløse milliardene som mange av oss later til å ha krav på i Nigeria!) eller at vinnerloddet skal gå inn. Men det er faktisk få aktive simuleringsspillere vi har vært borti som for eksempel spiller Lotto. De er kanskje litt for godt kjent med elementær sannsynlighetsberegning?

Det er selvsagt mulig å tvinge frem litt mer spilltid på ulike mer eller mindre lure måter. Den formen for spilling som har hatt størst tilvekst de siste tiåret (både i prosent og absolutte tall, sannsynligvis) er nok *dataspill*. Og de tilbyr jo tilsynelatende det beste av alle verdener: Velkjente temaer fra science fiction, fantasy eller verdenshistorien, presentert på fargesprakende skjermbilder «in the comfort of your own living room». Du kan sitte i godstolen (eller vel så ofte, på en middels behagelig kontorstol) og virkelig tøye dine egenskaper som strateg, eller i det minste få god trim fro avtrekkerfingeren. Men det er jo selvsagt dette siste som er aberet sett fra et hobbysynspunkt. Det blir liksom ikke så veldig sosialt når man kan sitte hjemme og spille hele tiden; dessuten er jo også de fleste datamaskiner temmelig dårlige opponenter – selv om det nå finnes AS (Artificial Stupidity)-programvare som i det minste er istand til å unngå de mest opplagte brølerne, eller i det minste til å jukse med en overbevisende mine som kan å kamuflere spilldesignernes manipulasjon med systemet...

Men uansett er det nok flere og flere av oss som faller for rollespill eller krigsspill på data – noen av oss kjenner jo hardbarkede veteraner som har blitt så trollbundet av de nye spillene at de stort sett bruker opp mesteparten av fritiden sin på dette, og ikke lenger er å se i klubbsammenheng eller for den saks skyld på andre hobbyarrangementer som kongresser etc. Enkelte ting forandrer seg egentlig bare i spillmekanikken: Noen spillere blir minst like oppslukt av online-rollespill (*EverQuest*, *Anarchy Online* etc.) som de tidligere var av PBM-spill, og bruker all tilgjengelig «face to face»-tid med andre hobbyister til mer eller mindre kryptiske informasjonsutvekslinger, sladderspredning, taktiske diskusjoner eller budrunder på magiske gjenstander. Alt i og for seg ting som kunne forekomme i postspillenes storhetstid også, men med en «turnaround» på minutter i stedet for dager og uker, virker det hele kanskje litt mer stressende enn

avslappende...

Samtidig avstedkommer software-spill mer eller mindre nye fenomener som det tidligere omtalte Colosseum Spillsenter, som riktignok i et konkret tilfelle er riktig så tidkrevende m.h.t. drift at et av spillhobbyens mest kjente fjes er blitt mangelvare i vide kretser (når så **du** Geir 1 sist?), men som sikkerligen skaper et eget sosialt miljø. Hr. Aaslid har t.o.m. truet med å organisere en egen spillklubb nede i Fabrikkgaten, og søke om medlemskap i Hyperion. Vedder på at *den* klubben i det minste ikke vil få noen problemer med å oppnå et gyldig antall støtteberettigede medlemmer; beliggenheten vegg i vegg med Majorstuen skole burde vel garantere det!

Det mange av oss vel egentlig kunne ønske seg, var et større, integrerbart spillelokale med plass til både data- og duellkortspill ved siden av bord til brett- og rollespill. I tilfellet Colosseum Spillsenter har Geir faktisk vært inne på muligheten av å sette opp noen brettspillbord etc. som et tilleggstilbud (og for å eksponere unge dataspillere for andre sider ved simuleringsspillenes vidunderlige verden), men så vidt vites har det ikke skjedd noe særlig der ned ennå. Det finnes spillbutikker som har gått langt i å integrere dataterminaler i virksomheten, men detter det abortive Avalon Grünerløkka har vi ikke sett noe slikt her til lands. Kanskje vi kan drømme om den dagen da Hyperion blir stort og rikt nok til å skaffe seg et eget hovedkvarter/klubblokale (*Nerdenes Hus*)?

Johannes H. Berg

OSLO SPILL-FORUM

NUMMER 50

SØNDAG 26/10

NB: Datoen er flyttet 1 uke fra det som opprinnelig var angitt. Korrekt dag er altså ikke siste, men førstkommende søndag. Spilltreffet vil som vanlig finne sted hjemme hos Johannes Berg – a.k.a. SSHSS (SimuleringsSpillHobbyens Samlede Sentralkomité), fra kl. 15.00. Opplegget er først og fremst beregnet på de som engasjerer seg aktivt i hobbyen med organisering, foreningsarbeid, kongresser etc., men enhver aktiv spiller kan stille opp. Enhver med interesse for spillhobbyen er som vanlig hjertelig velkommen – denne gang er det ikke snakk om noe ARCON-Gopherparty , bare en av våre vanlige sammenkomster: På programmet står nok en gang pizza, spilling, og prating rundt det vi driver med. Trenger du mer info om dette, eller vil si fra at du kommer, er det bare å kontakte Johannes Berg (snakk med ham på Ares, eller ring 92 08 13 65 eller 22 14 41 63) Du kan også sende ham en e-mail på jhberg@fandom.no eller alternativt jobbmailen johannes.berg@tekniskmuseum.no, dersom du er interessert i å bli med på Oslo Spillforum!

PHOBOS-visdomsord:

Denne spalten skal reprodusere det ypperste av folkelig eller dannet, leg eller lærd livsvisdom – enten den er opparbeidet i forskningens hellige haller, på slagmarken, i hjemmets lune ro eller (kanskje oftest) over en eller annen drikkbar substans i mer sosial sammenheng. Vanligvis (:hvis de foreligger som «bumper sticker», button-tekst, plakat eller i annet fotokopierbart / scanbart format), vil vi gi en faksimile av nummerets Visdomsord. Ellers risikerer vi bare trykkleifer (`Hei, Svertulf!`) når teksten blir knastet inn av redaksjonens ærede medlemmer...

VISDOM #25

«Speak softly, but carry a big stick.»

- Theodore Roosevelt